

## Relatório TDE 2

Alunos: Eduardo de Abreu Neves, Vinicius Salles Zaia, Caike Augusto de Azevedo

Após rodar o código, é exibido um menu para o usuário escolher o tamanho preferido das pilhas:

```
- Escolha o tamanho das pilhas (3, 5, 7 ou 8):
```

Em seguida, é gerado um valor aleatório para cada pilha, e exibe as opções sair do jogo, iniciar, e resolução automática:

```
Pilha 1:
92, 35, 64,
Pilha 2:
-

Pilha 3:
-

Escolha uma opção:
[0] Sair do jogo
[1] Iniciar
[2] Resolução
```

Ao clicar em iniciar, o usuário pode escolher o modo de jogo crescente ou decrescente:

```
Escolha uma opção:
[0] Sair do jogo
[1] Iniciar
[2] Resolução
1
Escolha um modo de jogo: [1]torre crescente [2]torre decrescente
|
```

Ao clicar em iniciar, o usuário pode mover os discos entre as pilhas digitando o número da torre desejada:

```
Digite o número da torre de origem (1, 2 ou 3):  
Digite o número da torre de destino (1, 2 ou 3):  
Pilha 1:  
35, 64,  
Pilha 2:  
-  
  
Pilha 3:  
92,  
Digite o número da torre de origem (1, 2 ou 3):
```

Aqui, caso o usuário escolha a opção de resolução automática, a pilha irá se solucionar sozinha, printando todos os movimentos do disco e no final printando o resultado(OBS: ao printar torre1, o resultado sai como NULL):

```
Solução automática iniciada.  
Mover disco 20 de null para torre 3  
Mover disco 10 de null para torre 2  
Mover disco 20 de torre 3 para torre 2  
Mover disco 1 de null para torre 3  
Mover disco 20 de torre 2 para null  
Mover disco 10 de torre 2 para torre 3  
Mover disco 20 de null para torre 3  
Solução automática concluída.  
Pilha 1:  
-  
  
Pilha 2:  
-  
  
Pilha 3:  
20, 10, 1,
```